MEGA DRIVE™

INSTRUCTION MANUAL

NBA® JAM™
TOURNAMENT EDITION™

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

MIDWAY®

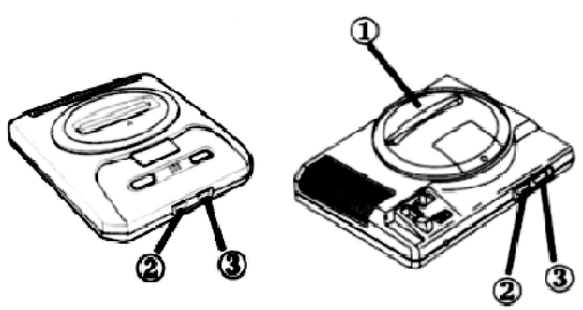
Acclaim®

SEGA

This game is Endorsed by
SegaEnterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.
Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.
① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1
③ Manette de contrôle 2



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

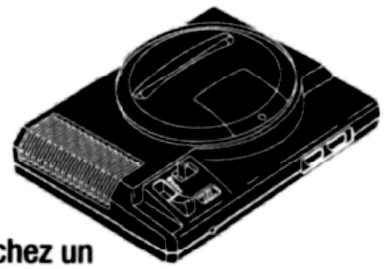
ET UN PANIER, UN!

Démarquez-vous, dirigez-vous vers le panier et allez-y de toutes vos forces! Avec NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, vous allez vivre une action complètement déchaînée!

Vous pensez bien connaître le jeu? Erreur! Avec NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, vous entrerez dans un monde tout nouveau délirant et passionnant!

AVANT DE FAIRE VOS LACETS

CHARGEMENT



1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).

2. Insérez la cartouche de jeu NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ dans la console comme indiqué dans le manuel de votre Sega™ Mega Drive™. Si vous désirez jouer à 3 ou 4, branchez un Team Player™ Multi-Player Adaptor (vendus séparément) et suivez les instructions du manuel de l'adaptateur en question. REMARQUE: NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ fonctionne qu'avec le Team Player™ Multi-Player Adaptor .

3. Allumez la console (ON).

Lorsque l'écran titre NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ apparaît, appuyez sur le BOUTON START. [REMARQUE: il y a quatre positions de joueurs différentes dans NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™. Les joueurs 1 et 2 jouent ensemble, et affrontent l'équipe formée par les joueurs 3 et 4.]

Le mode FACE À FACE (HEAD TO HEAD) permet à deux joueurs humains de s'affronter. La personne avec le contrôleur 1 est le joueur 1, mais la personne avec le contrôleur 2 est le joueur 3. Vous pouvez jouer des parties un contre un, deux contre deux ou deux contre un.

Le mode ÉQUIPE (TEAM GAME) permet à deux joueurs de jouer dans la même équipe (2 joueurs contre l'ordinateur); la personne avec le contrôleur 1 est le joueur 1, et la personne avec le contrôleur 2 le joueur 2. Vous et votre ami affrontez l'ordinateur.

Le mode ENTRAÎNEMENT (PRACTICE), exclusif à NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, vous permet de vous entraîner à effectuer des passes et des paniers avant de vous attaquer aux vrais matches de compétition, que ce soit en mode FACE À FACE en équipe. En mode ENTRAÎNEMENT, vous pouvez jouer avec un joueur contrôlé par l'ordinateur ou un autre joueur humain; ce mode vous permet de configurer vos coups spéciaux et de répéter et affiner vos tirs mortels avant de rencontrer les meilleurs joueurs de la NBA®!

Le mode OPTIONS vous permet de personnaliser votre jeu NBA® JAM™ de nombreuses façons différentes! (Pour de plus amples renseignements sur ce mode, voir PERSONNALISER LE JEU, page 18)

Si vous utilisez un adaptateur multi-joueurs, on vous demandera de sélectionner le numéro du contrôleur correspondant au joueur que vous désirez contrôler: le contrôleur 1 est le joueur 1, le contrôleur 2 le joueur 2, et ainsi de suite. Chaque joueur qui désire participer doit ensuite appuyer sur le BOUTON START de son contrôleur.

Que vous utilisiez un adaptateur multi-joueurs ou non, on vous demandera alors si vous désirez entrer vos initiales à des fins d'enregistrement. Utilisez le CONTROL PAD et le bouton A, B, C ou BOUTON-D et le pour choisir. Cette décision affecte tous les joueurs; si vous sélectionnez "no", aucun joueur ne pourra entrer ses initiales. Si vous sélectionnez "yes", les joueurs devront entrer leurs initiales à tour de rôle. Avec le BOUTON-D, placez le curseur sur la lettre de votre choix, puis appuyez sur le bouton A, B, ou C pour la sélectionner. Si les initiales entrées se trouvent déjà parmi les 16 gardées en mémoire, l'enregistrement vous concernant apparaîtra. L'enregistrement de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ comprend le score, le classement, le pourcentage de victoires de chaque joueur, et bien plus encore!

Sauf en mode OPTIONS, on vous demandera alors de choisir votre équipe de la NBA®. Avec le BOUTON-D, mettez l'équipe de votre choix en surbrillance. Les deux joueurs peuvent choisir la même équipe. Chaque équipe est composée de deux joueurs sélectionnés sur une liste de trois joueurs ou plus de la NBA™. En plus des 27 équipes de la NBA™, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous propose une équipe débutante, composée uniquement de nouveaux venus. Là aussi, les deux joueurs peuvent choisir la même équipe débutante. Les parties des équipes débutantes ne comptent pas dans la saison. Pour chaque joueur de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION, une liste de statistiques concernant ses aptitudes apparaît en bas de l'écran, sous le portrait du joueur. Ces chiffres sont les notes du joueur de 0 à 9 dans huit catégories de jeu importantes. Ces caractéristiques sont:

VITESSE: l'énergie du joueur.

3 PTS: indique si le joueur marque souvent des paniers à 3 points.

SMASH: indique si le joueur est un bon "smasheur".

PASSE: la précision des passes du joueur.

FORCE: la force d'un joueur est importante pour deux raisons: la force de ses bourrades et sa capacité à supporter les blessures.

PRISE: la capacité d'un joueur à s'emparer du ballon se trouvant aux mains de l'adversaire.

BLOCAGE: est-ce que ce joueur arrive à repousser les tirs ennemis? C'est cette note qui vous l'apprendra.

FLAIR: vous indique si ce joueur se trouve au bon endroit au bon moment.

Lorsque vous avez mis votre équipe en surbrillance, utilisez le bouton A, B, ou C pour

passer en revue les différentes combinaisons de joueurs disponibles pour cette équipe, puis appuyez sur le bouton START pour enregistrer votre choix.

PERSONNALISER LE JEU!

L'écran Options vous permet d'affecter le jeu de nombreuses façons différentes:

Vitesse du chrono: Vous pouvez la régler de 1 (très lente) à 5 (très rapide).

Niveau de l'ordinateur: Vous permet de déterminer le niveau de vos adversaires électroniques, de 1 (pas très futé) à 5 (très intelligent).

Mode Relais: Dans un jeu à 1 seul joueur ou un jeu avec un joueur humain par équipe, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous permet de déterminer la façon dont vous souhaitez contrôler votre équipier. OFF est le réglage par défaut. Comme dans le jeu d'arcade, vous contrôlez le même joueur pendant toute la partie, et l'ordinateur contrôle votre équipier (à moins qu'un autre joueur ne se joigne à vous en appuyant sur le bouton START de son contrôleur). On vous permet de contrôler le joueur de votre équipe qui est en possession du ballon.

Autrement dit, vous transférez le contrôle en même temps que vous passez le ballon. Il faut que le joueur ait reçu le ballon pour que vous en preniez le contrôle. Donc, si une passe est interceptée, vous continuez à contrôler le joueur qui a fait la passe.

Assistance de l'ordinateur: Vous pouvez choisir d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) cette option. Si une équipe prend beaucoup d'avance, cette option diminue ses chances de marquer, pour que le score soit plus serré. Si cette option est désactivée, aucun des joueurs ne sera avantagé.

Configuration du contrôleur: Vous permet de configurer les boutons de votre contrôleur (pour les options passe, tir, turbo) de six façons différentes.

VIEW/DELETE RECORDS (VOIR/EFFACER ENREGISTREMENTS): Activez cette option pour aller à l'écran d'enregistrements. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ peut garder les statistiques de 16 joueurs en mémoire. Mais, à un moment ou à un autre, vous voudrez sûrement enregistrer les statistiques d'un nouveau joueur. Pour effacer un enregistrement, mettez-le en surbrillance avec le BOUTON-D et appuyez sur le BOUTON A. On vous demandera alors de confirmer. Appuyez sur le BOUTON A pour annuler ou sur le BOUTONS B + C pour effacer l'enregistrement.

Appuyez sur le BOUTON START pour retourner à l'écran OPTIONS.

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES vous permet de modifier six autres caractéristiques du jeu:

1. MODE TOURNOI: Lorsque cette option est activée, les power-ups, les fonctions cheats permettant de tricher et l'assistance de l'ordinateur sont désactivés. Remarque: lorsque le mode Tournoi est activé, les autres options du menu Caractéristiques spéciales ne sont pas disponibles, et l'assistance de l'ordinateur est automatiquement désactivée sur l'écran Options.

2. CHRONO DE LA ZONE DE TIR: Peut être réglé de 5 à 24 secondes.

3. TEMPS SUPPLÉMENTAIRE: Peut être réglé de 1 à 3 minutes.

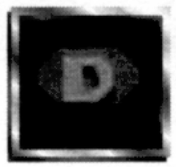
4. POINTS CHAUDS: Lorsque cette option est activée, des "points chauds" sont créés, avec des valeurs différentes. Tirez d'un point chaud et marquez des points bonus! Lorsque votre joueur atterrit sur l'un de ces points, vous entendrez un bruit et le point changera de couleur.

5. ICÔNES POWER-UPS: Elles permettent au joueur d'augmenter la qualité de ses smashes instantanément et temporairement, d'avoir le feu sacré pendant plus longtemps, de faire de meilleures passes… et plus encore! Elles peuvent être ramassées par un joueur humain ou un joueur contrôlé par l'ordinateur et apparaissent à l'écran à des intervalles déterminés au hasard. Voici un répertoire des icônes disponibles dans NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™:

6. MODE HYPER: Ça c'est des smashes hyper rapides! Si vous choisissez un réglage élevé, la vitesse de tous les joueurs augmentera d'un facteur de 1 à 4. Essayez d'activer le Turbo lorsque le mode Hyper est réglé sur 4! Génial!

REMARQUE: Les jeux avec Point Chaud ou Icône Power-Up ne compteront

[3] Augmente les chances qu'a un joueur de marquer un panier à 3 points.



[D] Permet au joueur d'effectuer des super smashes à partir de n'importe quel endroit du terrain.

[T] Donne un bonus turbo illimité à un joueur, temporairement.

[F] Dote un joueur du feu sacré, augmentant la qualité de ses smashes!

[S] Augmente la vitesse du joueur.

[P] Améliore les bourrades d'un joueur.

[B] La Bombe assomme tout le monde sur le terrain sauf le joueur qui la ramasse.

pas pour votre saison.

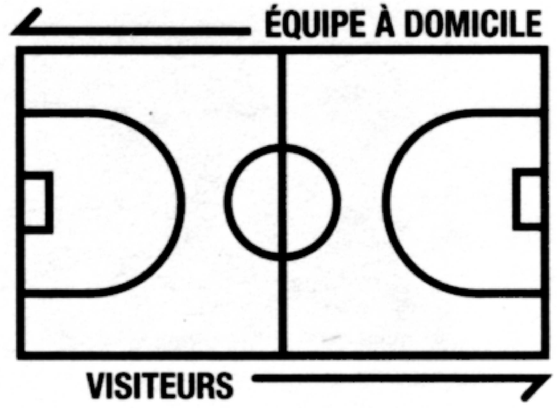
Lorsque vous avez configuré les options comme vous le désirez, appuyez sur le BOUTON START pour les enregistrer.

Après le premier et le troisième quart-temps, l'ordinateur vous donnera des conseils pour vous aider à améliorer votre jeu!

Après le second quart-temps, l'ordinateur mettra les statistiques du joueur à jour pour la première mi-temps.

C'EST PARTI!

Une partie de NBA® Jam™ est divisée en quatre quart-temps de trois minutes chacun. Chaque partie commence par un entre-deux. Les deux adversaires sautent pour attraper le ballon et prendre le contrôle. Au début du deuxième et du quatrième quart-temps, le ballon va à l'équipe à domicile (l'équipe deux) et au début du troisième quart-temps, à l'équipe à l'extérieur (l'équipe un). Ceci n'est affecté ni par le résultat



de l'entre-deux initial, ni par l'équipe en possession du ballon à la fin du quart-temps précédent. L'équipe à domicile défend le panier à droite de l'écran et doit marquer dans le panier de l'équipe à l'extérieur qui se trouve donc à gauche de l'écran.

Le but du jeu est d'avoir plus de points que l'équipe adverse quand le coup de sifflet final retentit. Un panier vaut deux points si le tir est effectué dans la limite de la ligne des trois points, et trois points s'il est marqué de derrière la ligne des trois points. Un joueur défensif peut bloquer un tir, mais uniquement lorsque le ballon décrit la trajectoire ascendante de son arc. S'il est touché par un défenseur pendant sa trajectoire descendante, l'arbitre interviendra et des points seront accordés, même si le ballon n'allait pas entrer dans le panier. Par contre, une fois que le ballon a touché l'anneau, il peut être pris par n'importe quel joueur, aussi bien de l'équipe attaquante que de l'équipe défensive.

Pour qu'il soit plus facile d'identifier le joueur en possession du ballon, un ballon de basket orange apparaîtra après son nom en haut de l'écran. Si personne n'est en possession du ballon, (c'est à dire que celui-ci est en l'air ou hors jeu), il n'y a pas d'indicateur.

Si un joueur marque trois paniers d'affilée, on dit qu'il a le "feu sacré!". Pendant ce temps-là, il possède une puissance turbo illimitée et a beaucoup plus de chances de marquer des paniers de n'importe quel endroit du terrain! Un seul joueur à la fois peut avoir le feu sacré. Cela dure jusqu'à ce que le joueur avec le feu sacré ait marqué quatre paniers ou jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un panier (si c'est son équipier qui marque, il conserve le feu scaré). Le ballon brille lorsqu'il est dans les mains du joueur ayant le "feu sacré" et fume lorsqu'il est lancé!

REMPLACEMENTS

Après les premier, deuxième et troisième quart-temps, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous permet d'effectuer des remplacements à partir de la liste de joueurs de votre équipe. Changez la combinaison de joueurs en appuyant sur le BOUTON A, B, ou C. Lorsque les deux joueurs de votre choix apparaissent à l'écran, appuyez sur le BOUTON START pour commencer le quart-temps suivant [REMARQUE: Lorsqu'un joueur termine une saison en battant les 27 équipes de la NBA®, des listes plus longues sont disponibles pour certaines équipes.]

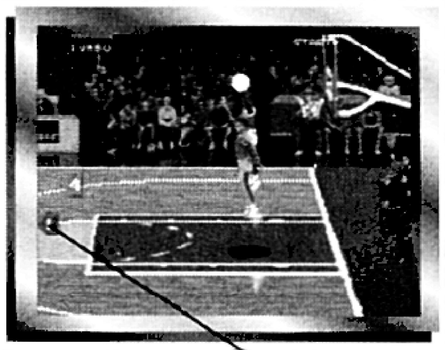
BLESSURES: C'est le "compteur" de santé du joueur; cette note augmente au fur et à mesure que le joueur subit des blessures pendant une partie. Toutes les caractéristiques de jeu d'un joueur blessé diminuent. C'est pourquoi il est nécessaire de la un joueur en bonne santé. Si vous faites sortir un joueur du jeu pendant un quart-temps, sa santé reviendra à son niveau maximum.

À part cela, il y a très peu de règles dans NBA® Jam™ Tournament. Il n'y a pas de fautes, vous pouvez accrocher votre adversaire, et même le pousser. Alors, n'hésitez pas, foncez.

COMMANDES DE JAM™:

BOUTON-D: Vous permet de déplacer votre joueur sur le terrain. Lorsqu'un joueur est en dehors de l'écran, sa position est indiquée par une flèche de la couleur de son équipe et portant son numéro. La hauteur de la flèche indique sa position verticale sur le terrain, et la distance qui sépare la flèche du bord de l'écran indique l'éloignement du joueur.

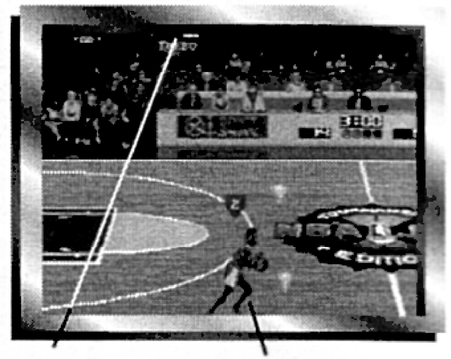
TIR/BLOCAGE: Lorsque votre équipe a le ballon, le bouton TIR vous fera tirer vers le panier (et dans les jeux à un seul joueur humain, votre coéquipier contrôlé par l'ordinateur également). Votre joueur lance le ballon au moment ou vous relâchez le bouton. Si vous lancez le ballon lorsque vous êtes au point le plus haut de votre saut, votre tir sera plus précis. Si vous le lancez vite ou très lentement, vous pouvez souvent déjouer un défenseur en train de sauter pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer. Si vous appuyez rapidement sur le bouton TIR plusieurs fois d'affilée, vous exécuterez une feinte avec la tête qui pourra surprendre la défense; mais cela interrompra votre dribble et vous devrez donc faire une passe ou tirer avant de pouvoir bouger!



OFF-SCREEN INDICATOR ARROW

Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, le bouton TIR/BLOCAGE permet à votre joueur de sauter pour bloquer le ballon. La synchronisation est essentielle. Si vous sautez trop tôt, le tireur attendra que la voie soit libre. Si vous sautez trop tard, il aura le temps de lancer le ballon au-dessus de votre tête! Très souvent, votre défenseur touchera le ballon sans réussir à bloquer complètement le tir. Le ballon clignotera en blanc chaque fois que votre défenseur le touchera.

PASSE/PRISE DU BALLON: Lorsque votre équipe a le ballon, le bouton PASSE vous fera passer le ballon à votre équipier électronique (ou vice-versa). Cependant, une passe peut facilement être interceptée par un défenseur, alors faites attention!



TURBO METER

PLAYER USING TURBO

Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, appuyez sur ce bouton pour que votre joueur essaie de frapper le ballon, dans l'espoir de s'en emparer ou de le faire tomber des mains de l'adversaire.

TURBO: Le bouton TURBO permet à votre joueur de courir bien plus vite que d'habitude (sa vitesse normale est déterminée par ses caractéristiques). Si votre joueur est attaquant, il peut prendre la défense de vitesse. S'il est défenseur, il peut se démarquer en une fraction de seconde pour aller bloquer un tir! Malheureusement, votre joueur n'a qu'une quantité limitée de puissance turbo, indiquée par le compteur situé sous le nom de votre joueur. Lorsque vous utilisez la puissance turbo, le compteur diminue, mais dès que vous relâchez le bouton TURBO, il commence à se régénérer. Un joueur utilisant le Turbo est facilement repérable grâce à ses chaussures de couleur! Lorsqu'un joueur a le "feu sacré", il a une quantité de turbo illimitée, jusqu'à ce que son "feu" soit éteint, mais n'oubliez pas que pour utiliser le turbo, il faut maintenir le bouton enfoncé!

Si vous appuyez rapidement plusieurs fois de suite sur le bouton TURBO, votre joueur prendra et protégera le ballon. Cette manœuvre permet souvent de supprimer les défenseurs et d'avoir la voie libre pour tirer au panier.

TURBO + TIR/BLOCAGE: Lorsque votre joueur a le ballon et est près du panier, appuyez sur ces deux boutons pour effectuer un smash (vous ou votre équipier électronique).

De nombreux smashes spectaculaires ("Ultra-Jams") peuvent être exécutés, en fonction de la capacité de smash (Dunk) et de la position du joueur. Attention, votre

joueur doit être en mouvement pour pouvoir smasher, donc dirigez-le droit sur le panier!

Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, appuyez sur ces deux boutons pour que votre joueur fasse un super blocage, en sautant plus haut que d'habitude!

TURBO + PASSE/PRISE: Si vous appuyez sur ces deux boutons, le joueur en possession du ballon exécutera une passe beaucoup plus rapide et sûre que si vous appuyiez simplement sur le bouton PASSE. Il s'agira souvent d'une passe par derrière ou d'une passe avec rebond.

Lorsque votre joueur n'a pas le ballon, appuyez simultanément sur ces deux boutons pour qu'il se fraie un chemin. Il peut obliger un joueur à dégager. Faites attention, car vous pouvez également faire dégager votre propre joueur. En défense, c'est une fonction très utile... En attaque, c'est un bon moyen de dégager une zone et laisser la voie libre à un équipier pour tirer au panier.

START permet de mettre le jeu en pause ou de le reprendre.

Sur les pages suivantes, vous trouverez des tableaux résumant les commandes offensives et défensives pour que vous puissiez vous y référer rapidement.

COMMANDES OFFENSIVES

LE JOUEUR EST EN POSSESSION DU BALLON (Les réglages par défaut sont indiqués entre parenthèses)

	APPUYER BRIEVEMENT	MAINTENIR ENFONCE	APPUYER+ TURBO
TIR/ BLOCAGE (BOUTON A)	Feinte avec la tête	Tir avec saut	Smash
PASSE/ PRISE (BOUTON C)	Passe	Passe	Super passe
Turbo (BOUTON B)	Coups de coude	Courir plus vite	

COMMANDES DEFENSIVES

LE JOUEUR N'EST PAS EN POSSESSION DU BALLON (Les réglages par défaut sont indiqués entre parenthèses)

	APPUYER BRIEVEMENT	MAINTENIR ENFONCE	APPUYER+ TURBO
TIR/ BLOCAGE (BOUTON A)	Blocage	Blocage	Super blocage
Passe/ PRISE (BOUTON C)	Prise du ballon	Prise du ballon	Dégager
Turbo (BOUTON B)		Courir plus vite	

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

ACCLAIM, DISTRIBUTED BY

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Division Acclaim
31, Rue Louis Pasteur,92200, Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, voux pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software © 1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim®. Distributed by Acclaim SA, 12/14 Rond Point des Champ Elysees, 75008 Paris, France.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland
DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France
DISTRIBUTED BY SEGA OZISOFT PTY. LTD., Southern Cross Industrial Estate, 200 Coward Street, Mascot, NSW, 2020 Australia
Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. Nos. 1,535,999; France No.1,607,029; Japan Nos. 1,632,396
SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.